

LEZIONE 6 – La scena e il dialogo

CIAK SI SCRIVE
corso di sceneggiatura

La scena come unità drammaturgica

Concettualmente, ogni scena dovrebbe essere anch'essa divisa, come l'intera storia, in tre atti: inizio, svolgimento, fine.

Esattamente come la storia, anche la scena si basa sull'idea del conflitto: un personaggio vuole qualcosa e un ostacolo gli si presenta. L'ostacolo può essere spesso un altro personaggio o un qualsiasi evento.

N.B.: esistono invece scene che hanno il semplice obiettivo di farci conoscere il personaggio ed entrare in empatia con lui.

Le domande per la scena

- Perché la scena accade adesso?
- Di cosa hanno bisogno i personaggi?
- Cosa accade se ottengono o meno ciò che vogliono (posta in palio)?
- Che relazione c'è fra di loro?

La scena: quando iniziirla e quando finirla?

La risposta potrebbe essere semplice: la scena deve iniziare il più tardi possibile e finire il prima possibile. In altri termini, deve portare l'essenzialità di ciò che serve alla narrazione.

Un trucco che si può usare è iniziare a scrivere la scena dal punto che più ci sembra idoneo. Dopo averla scritta, spesso ci accorgeremo che le prime e/o le ultime 3-4 battute possono essere tagliate senza inficiare l'efficacia della scena stessa.

La scena e il dialogo come azione

Uno dei problemi riscontrati da chi inizia a scrivere è che i personaggi sembrano troppo “scritti” o che parlano “come un libro stampato”.

Una delle cause di ciò è il focus sbagliato: ci concentriamo sulle parole anziché sulle AZIONI!. Anche le parole sono azioni: infatti attraverso le parole Seduco, Convinco, Consolo, Ferisco.

Per ragionare in termini di azione, dobbiamo rubare...agli attori!



I Beats

Il concetto del beat ci viene da lontano, addirittura da Stanislavskij (ideatore di una tecnica recitativa da cui deriva tutto il panorama attoriale moderno). Si tratta di suddividere un problema grande in un problema più piccolo.

Un beat è un “pezzettino” di scena contraddistinto da un piccolo sotto-obiettivo, e i cambi di beat derivano da cambi di sotto-obiettivo o da cambiamenti della scena. I vari sotto-obiettivi si sommano per raggiungere prima il climax e poi ottenere o fallire l'obiettivo. Proprio come gli obiettivi di tutte le scene, per un personaggio, si sommano nel suo obiettivo complessivo del film o della storia.

Es.: voglio qualcosa, prima chiedo, poi minaccio, poi aggredisco.

Utilità dei beats

Nella vita, così come nei film, quasi mai parliamo apertamente di ciò che vogliamo. E così, un personaggio che vuole qualcosa inizierà probabilmente la scena cercando una via indiretta per raggiungerlo. A causa degli ostacoli, dovrà cambiare strategia (e quindi beat, o addirittura scena).

Ricordiamoci che in una storia ben scritta, un personaggio cerca un obiettivo esterno che influirà su un obiettivo interno. E il pubblico, finché un personaggio cerca di ottenere qualcosa, starà lì a chiedersi se il personaggio ce la farà oppure no.

I dialoghi

Come già visto, un buon dialogo non è altro che un'azione verbale. Spesso ci servono anche per passare informazioni allo spettatore, ma in quel caso bisogna trovare una maniera per inserirle in una azione che i personaggi svolgono.

La battuta

Ogni battuta ben scritta contiene:

- Un'informazione esplicita
- Un'informazione implicita (sottotesto)
- Un obiettivo, un perché il personaggio la pronuncia
- Una relazione fra i due personaggi

PER LA PROSSIMA VOLTA

Prova a individuare, per la tua storia, la scena madre (o quella che più ti piacerebbe scrivere) e...buttati, scrivila!